



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO ZAMZAM'SHOP
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

DEWI SARTIKA

0822300051

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2011**



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO ZAMZAM'SHOP
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

**DEWI SARTIKA
0822300051**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2011**

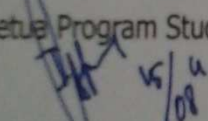


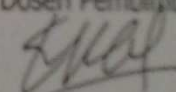
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

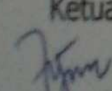
Nama : DEWI SARTIKA
NIM : 0822300051
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA ZAMZAM'S SHOP PANGKALPINANG DENGAN
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

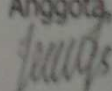
Pangkalpinang, 27 Juli 2011

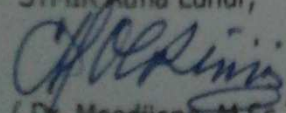
Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Dosen Pembimbing,

(Eka Pebriyanto, M.Kom)

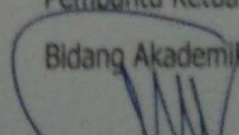
Panitia Penguji

Ketua,

(Anisah, M.Kom)

Anggota,

(Fitriyanti, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua
Bidang Akademik

(Bambang Adiwidoto, M.Kom)

ABSTRAKSI

Penjualan tunai merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap perusahaan, terutama yang bergerak dibidang perdagangan. Oleh karena itu untuk mengawas kegiatan penjualan tersebut, maka diperlukan dukungan Sistem Informasi yang baik dan akurat, sehingga dapat mengikuti perkembangan perusahaan yang sedang tumbuh pesat saat ini. Hal ini disebabkan oleh semakin banyaknya transaksi dan besarnya biaya transaksi yang terjadi sehingga sampai saat ini dokumen-dokumen penjualan tunai maupun laporan penjualan tunai masih ditangani secara manual.

Sistem pengolahan data penjualan tunai pada Toko ZamZam'Shop sampai saat ini masih dilakukan dengan cara manual, sehingga sering terjadi keterlambatan informasi yang dihasilkan seperti pembuatan laporan data barang yang dipesan dan yang terjual. Seringnya terjadi kesalahan dalam perhitungan dalam sistem penjualan tunai tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi penjualan tunai yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan perusahaan dagang tersebut. Sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem yang sedang berjalan saat ini. Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi yang diusulkan ini secara baik dan benar, kemungkinan pengawasan atau kontrol terhadap pemrosesan penjualan menjadi lebih mudah dan efisien.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya, karena berkat rahmat dan karunia-Nya-lah sehingga penulis dapat menyelesaikan TA (Tugas Akhir) ini sebagaimana yang diharapkan.

Penulisan TA (Tugas Akhir) ini dimaksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang Diploma III (D3) pada jurusan Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas ini dengan sebaik-baiknya.

Dengan menyusun tugas ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku ketua STMIK Atma Luhur.
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom selaku ketua jurusan Manajemen Informatika.
3. Terima kasih kepada Bapak Eka Pebriyanto, M.Kom selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Bang Zemiri selaku pimpinan Toko ZamZam' Shop.
5. Kedua orang tua saya beserta keluarga yang tercinta yang telah memberikan dorongan, baik moral maupun material dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Teman-teman dikost, Sonia, Ria Erwati, Rezka, Devi, Anggun, Nia, Mega terima kasih untuk semuanya.
7. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan TA (Tugas Akhir) ini serta teman-teman saya yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan kami terima dengan senang hati. Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Pangkalpinang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1	Simbol Start Point..... 13
Gambar II.2	Simbol End Point..... 13
Gambar II.3	Simbol Activity..... 14
Gambar II.4	Simbol Black Hole Activities 14
Gambar II.5	Simbol Miracle Activities..... 14
Gambar II.6	Simbol Decision Point 15
Gambar II.7	Simbol Guard Kunci 15
Gambar II.8	Simbol Swimlane..... 16
Gambar II.9	Simbol Use Case..... 17
Gambar II.10	Simbol Actor..... 18
Gambar II.11	Simbol Associations 18
Gambar II.12	Simbol Entity Obyek 26
Gambar II.13	Simbol Interface..... 26
Gambar II.14	Simbol Object 27
Gambar II.15	Simbol Message..... 27
Gambar II.16	Simbol Class Diagram 28
Gambar II.17	Simbol Association..... 28
Gambar II.18	Simbol Multiplicity..... 29
Gambar III.1	Struktur Organisasi 33

Gambar III.2	Activity Diagram Daftar Data dan Harga Barang	36
Gambar III.3	Activity Diagram Penjualan	37
Gambar III.4	Activity Diagram Retur Penjualan.....	38
Gambar III.5	Activity Diagram Laporan Penjualan	39
Gambar III.6	Use Case Diagram	45
Gambar IV.1	Entity Relationship Diagram	48
Gambar IV.2	Transformasi Diagram ER ke LRS	49
Gambar IV.3	Logical Record Structure	50
Gambar IV.4	Struktur Tampilan	63
Gambar IV.5	Rancangan Layar Form Menu Utama.....	64
Gambar IV.6	Rancangan Layar Form Master	65
Gambar IV.7	Rancangan Layar Form Transaksi	66
Gambar IV.8	Rancangan Layar Form Laporan	67
Gambar IV.9	Rancangan Layar Form Entry Data Barang.....	68
Gambar IV.10	Rancangan Layar Form Entry Data Pembeli	69
Gambar IV.11	Rancangan Layar Form Cetak Nota	70
Gambar IV.12	Rancangan Layar Form Cetak Retur	71
Gambar IV.13	Rancangan Layar Form Laporan Penjualan	72
Gambar IV.14	Rancangan Layar Form Laporan Retur	73
Gambar IV.15	Sequence Diagram Entry Data Barang	74
Gambar IV.16	Sequence Diagram Entry Data Pembeli	75

Gambar IV.17	Sequence Diagram Cetak Nota	74
Gambar IV.18	Sequence Diagram Cetak Retur	77
Gambar IV.19	Sequence Diagram Laporan Penjualan	78
Gambar IV.20	Sequence Diagram Laporan Retur	79
Gambar IV.21	Class Diagram.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A - 1 : Formulir Keluaran – 1 Nota	84
Lampiran A - 2 : Formulir Keluaran – 2 Laporan Penjualan	85
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Formulir Masukan – 1 Data Barang	86
Lampiran B-2 : Formulir Masukan – 2 Data Penjualan.....	87
Lampiran B-3 : Formulir Masukan – 3 Data Pembeli	88
Lampiran B-4 : Formulir Masukan – 4 Data Retur.....	89
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1 : Rancangan Keluaran – 1 Nota.....	90
Lampiran C-2 : Rancangan Keluaran - 2 Bukti Retur	91
Lampiran C-3 : Rancangan Keluaran – 3 Laporan Penjualan	92
Lampiran C-4 : Rancangan Keluaran – 4 Laporan Retur	93
Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan	
Lampiran D-1 : Rancangan Masukan – 1 Data Barang	94
Lampiran D-2 : Rancangan Masukan – 2 Data Pembeli.....	95
Lampiran D-3 : Rancangan Masukan – 3 Data Penjualan	96
Lampiran D-4 : Rancangan Masukan – 4 Data Retur	97
Lampiran E : Surat Keterangan Riset.....	98
Lampiran F : Surat Keterangan Bimbingan.....	99

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 Data Barang	51
Tabel IV.2 Data ISi	51
Tabel IV.3 Data Kembali	51
Tabel IV.4 Data Nota	51
Tabel IV.5 Data Pembeli.....	52
Tabel IV.6 Data Retur	52
Tabel IV.7 Spesifikasi Basis Data Barang	53
Tabel IV.8 Spesifikasi Basis Data Isi.....	54
Tabel IV.9 Spesifikasi Basis Data Kembali.....	55
Tabel IV.10 Spesifikkasi Basis Data Nota.....	56
Tabel IV.11 Spesifikasi Basis Data Pembeli.....	57
Tabel IV.12 Spesifikasi Basis Data Retur.....	58

DAFTAR SIMBOL

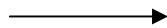
1. Simbol Activity Diagram



Start State, Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan sistem.



End State, menggambarkan akhir dari suatu aktifitas yang berjalan pada sistem.



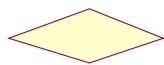
Transition State, menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.



Activity State, menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



Synchronization, menunjukkan apabila ada dua atau lebih aliran (transisi). Yang bertemu atau bercabang atau ada transisi paralel



Decision, menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.

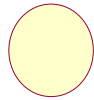


Swimlane, menggambarkan pembagian/pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

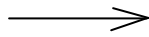
2. Use Case Diagram



Actor, menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).

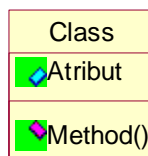


Use Case, menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association, menggambarkan hubungan antara actor dengan use case

3. Simbol Class Diagram



Class, menggambarkan keadaan (atribut/property) dari suatu objek.

Class, memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, method.

Nama menggambarkan nama dari class/objek.

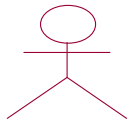
Atribut, menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tersebut.

Method, menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa object dari class, yang mempengaruhi behavior.

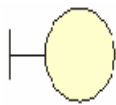


Association, menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antarkelas.

4. Simbol Sequence Diagram



Actor, menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).



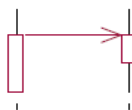
Boundary, menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



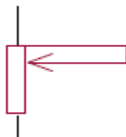
Control, menggambarkan perilaku mengatur, mengkoordinasi perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



Entity, untuk menggambarkan entity (tabel). Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bisa direkam.



Object Messsage, menggambarkan pesan / penghubung antar objek, yang menunjukkan urutan kegiatan yang terjadi.



Message to Self, menggambarkan pesan / hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Return of Message, menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian.

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar.....	iv
Daftar Lampiran	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Simbol.....	x
Daftar Isi	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Batasan Masalah.....	2
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
1. Konsep Sistem Informasi	7
a. Konsep Dasar Sistem dan informasi	7
b. Konsep Sistem Informasi.....	9
2. Analisa dan Perancangan Sistem	
Berorientasi Obyek dengan UML	10
a. UML	10
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	12

1) Activity Diagram	13
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	16
3) Analisa Dokumen Masukan.....	16
4) UseCase Diagram.....	17
5) Deskripsi Use Case Diagram	20
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	20
1) ERD.....	20
2) LRS	23
3) Tabel	24
4) Spesifikasi Basis Data.....	25
5) Rancangan Dokumen Keluaran	25
6) Rancangan Dokumen Masukan	25
7) Rancangan Layar Program.....	25
8) Sequence Diagram	25
9) Class Diagram (Entity Class).....	28
3. Sistem Informasi Penjualan Tunai	30
a. Pengertian Penjualan.....	30
b. Sistem Informasi Penjualan Tunai	30
c. Pengertian Sistem Informasi Manajemen	30
BAB III ANALISA SISTEM.....	32
1. Tinjauan Organisasi.....	32
a. Sejarah Organisasi.....	32
b. Struktur Organisasi.....	33
c. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	34
2. Analisa Proses	34
3. Analisa Keluaran	40
4. Analisa Masukan	41
5. Identifikasi Kebutuhan	43
6. Use Case Diagram	45
7. Deskripsi Use Case.....	46

BAB IV	RANCANGAN SISTEM.....	48
	1. Rancangan Basis Data	48
	a. ERD	48
	b. Transformasi ERD ke LRS	49
	c. LRS	50
	d. Tabel	51
	e. Spesifikasi Basis Data.....	53
	2. Rancangan Antar Muka.....	59
	a. Rancangan Dokumen Keluaran	59
	b. Rancangan Dokumen Masukan	59
	c. Rancangan Dialog Layar	63
	1) Struktur Tampilan.....	63
	2) Rancangan Layar	64
	d. Sequence Diagram	74
	3. Rancangan Class Diagram.....	80
BAB V	PENUTUP	81
	1. Kesimpulan.....	81
	2. Saran	81
	Daftar Pustaka	83
	Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	84
	Lampiran B Masukan Sistem Berjalan.....	86
	Lampiran C Rancangan Keluaran	90
	Lampiran D Rancangan Masukan	94
	Lampiran E Surat Keterangan Riset.....	98
	Lampiran F Surat Keterangan Bimbingan	99